Juegos:Devorador del Millar de Soles (DnD 5e)

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Para ver más contenido casero del autor, véase Juegos:Contenidos caseros de Imontegav para DnD. El **Devorador del Millar de Soles** es una criatura casera de Imontegav, para Dragones y Mazmorras, quinta edición.

Sumario ocultar

1 Ámbito de la criatura
2 Descripción de la criatura
3 Historia de la criatura
4 Ficha de criatura
4.1 Rasgos
4.2 Acciones
4.2.1 Presencia radioactiva
4.2.2 Presencia pavorosa
4.2.3 Multiataque
4.2.4 Tragar
4.2.5 Armas de aliento (3/día, recarga 1 hora)
4.2.6 Oleada termonuclear (1/siglo, dura 1 minuto)
5

Ámbito de la criatura editar

Artículo principal: *Urandur (DnD)*

Esta criatura pertenece a la región fanon de Urandur.

Descripción de la criatura editar

La criatura es generalmente descrita como un ser de apariencia dracónica, con cuatro a seis alas carnosas, y una cabeza con seis a ocho pares de ojos compuestos. La criatura puede presentar hendiduras en todo su cuerpo que brillan en colores azulados, verdosos o incandescentes, o que no brillan, según su tipo y nivel de actividad durante los combates. Ejemplo:

```
(...) Y bajé aún mas abajo en la caverna, debajo de las ruinas de la extraña ciudad de piedra
gris homogénea y acero que se extendía por la caverna inferior de Urandur. Se extendía hasta
más allá de donde mis gafas noctoscópicas me permitían ver.
A pesar de que cada vez me encontraba más enfermo y debilitado, entré a una estructura similar
a un arcón colosal de acero, la cual escondía dentro una cúpula partida acompañada de dos
grandes extrañas torres circulares con formas que me recordaban vagamente a un reloj de arena.

Me introduje hasta las profundidades del complejo y, ahí vi una enorme piscina de miles de
pies de largo, llena de barriles metálicos. El agua brillaba en azul intenso y dolía a los
ojos. Y justo ahí en el centro de la extraña piscina de agua que brillaba intensamente en
azul, lo vi: una cabeza.

Era una cabeza tan grande como un castillo. La cabeza de una colosal criatura durmiente. Poco
```

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

a poco vi su cuerpo. Remé durante al menos una hora para poder rodearla y examinar más a fondo a la criatura. ¿Sería este el dragón de las leyendas, el Dios Dragón de Urandur? No. Esta cosa no es un dragón. Es demasiado grande y desproporcionada. Incluso los p[illegible] tarrasco palidecen ante esta cosa que parece tener seis alas. Y su cabeza... Creo que duerme, pero no tiene párpados. Sólo ocho ojos compuestos como los de los insectos.
Creo que estoy enloqueciendo y mi salud se ha agravado. Mi piel se está poniendo de color amarillo, y manchas oscuras están apareciendo. Mi nariz sangra...

Nota encontrada en el cadáver de un artífice, en la entrada de una caverna, cerca de Urandur.

Historia de la criatura editar

La criatura cayó presuntamente del espacio hace milenios o recientemente (dependiendo de la trama de la aventura), impactando contra la Tierra o mundo donde suceda la aventura.

Ejemplo:

Textos muy antiguos de extrañas tabletas cuneiformes cuentan que, durante la misteriosa Gran Guerra de los Champiñones, millares de soles nacieron sobre la superficie, destruyendo todos los grandes imperios premagueianos a su paso. Los soles imbuyeron el aire del mundo en una energía tanto extraña y venenosa como radiante y poderosa.

La extraña energía atrajo la atención de un Dios dragón que cayó del cielo en una bola de fuego. Vino para alimentarse de la venenosa energía dejada por el millar de soles, y luego durmió y durmió durante eones.

Civilizaciones nacieron y cayeron antes de que nuestra gran civilización dracónida apareciera. ¡Oh, Bahamut! ¡Gracias por tus grandes conocimientos!
Pero Tiamat trajo división entre los nuestros, y múltiples guerras se sucedieron una tras otra.

Y durante la Tercera Guerra Dracónica perturbamos la paz de ese ente primigenio, hasta entonces desconocido por los nuestros y perdido en la memoria ancestral de las tabletas cuneiformes.
¡El Coloso Dragón de Urandurt! Devorador de la energía ponzoñosa de mil soles, el que cayó del cielo envuelto en una bola de fuego. Durmiente en las antediluvianas ruinas radiantes y envenenadas de una civilización desconocida previa a la Gran Guerra de los Champiñones.

Esta nueva amenaza nos llevó a formar una fuerte alianza y dejar atrás las pasadas guerras dracónicas. Miles de Dragones murieron en esta nueva guerra pero, finalmente, logramos parar al Dios Dragón de Urandurt, aquél cuyo nombre no debe ser nombrado.
Y 5 dragones ancianos de cada uno de los tres clanes dracónicos quedaron como guardianes del sello allá dónde el devorador del millar de soles descansa.

El sello debe ser protegido. El Coloso de Urandurt no debe despertar de nuevo.

Extracto de un antiguo tomo escrito en dracónico.

Ficha de criatura editar

Monstruosidad, gargantuesco + + + (mínimo 300x300 pies), sin alineación.

Origen: Urandur (Homebrew de Imontegav) **Categoría:** Monstruo

Clase de armadura: 30 (armadura natural)

Puntos de golpe: 1815 (30d100+300)

Valor de desafío: superior a 30

Velocidad: 240 pies, 120 pies excavando, 360 pies volando (+600 pies adicionales por turno en vuelo, hasta un máximo de 30.000 pies volando), 120 pies nadando

Peso: 30,000 toneladas

Estadísticas

Fue	Des	Con	Int	Sab	Car

30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +15, Con +15

Habilidades: Intimidación +10, Percepción +10

Sentidos: Visión en la oscuridad (visión de Kaiju), Percepción pasiva 20

Idiomas: --

Inmunidades al daño: Fuego, Veneno, Radiante, Necrótico, Psíquico

Inmunidades al condiciones: Hechizado, Asustado, Paralizado, Envenenado, Petrificado

Rasgos editar

Anaerobio. El Devorador del Millar de Soles no necesita respirar. También puede resistir al vacío del espacio, y a la atmósfera de otros planos y mundos.

Monstruo de asedio. El Devorador del Millar de Soles inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Paso devastador. Cuando se mueve, el Devorador del Millar de Soles causa daño pasivo a cualquier objeto, estructura o formación natural a su paso. **Piel acorazada**. El Devorador del Millar de Soles reduce todo daño recibido en 20 puntos de golpe.

Resistencia legendaria (3/día). Si el Devorador del Millar de Soles falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar. **Resistencia mágica**. El Devorador del Millar de Soles tiene ventaja en Salvaciones contra hechizos.

Tamaño Kaiju. El Devorador del Millar de Soles es tan grande, que las criaturas enormes o más pequeñas pueden compartir su espacio. **Visión de Kaiju**. Los ojos del Devorador del Millar de Soles son tan grandes que pueden ver a muy larga distancia. A continuación se detalla el rango de visión para objetos, estructuras y criaturas de distintos tamaños:

- *Gargantuesco* - 10,000 pies
- *Enorme* - 3,200 pies
- *Grande* - 600 pies
- *Mediano* - 120 pies
- *Pequeño* - 30 pies
- *Diminuto* - imperceptible

Vuelo devastador. Cuando su velocidad de vuelo alcanza los 3,000 pies o superior, y si vuela a menos de 600 pies de altura, el Devorador del Millar de Soles destruirá todo objeto, estructura y formación natural dentro de su trayectoria. Toda criatura de tamaño enorme o menor, será arrastrada y lanzada por los aires hasta los 300 pies de altura (daño de caída 20d6 contundente). Si el Devorador del Millar de Soles supera la velocidad de vuelo de 10,000 pies, y si vuela a menos de 1200 pies de altura, toda criatura dentro de su trayectoria recibirá además daño de trueno 6d20. **Vuelo limitado** (3/día). El Devorador del Millar de Soles sólo puede alzar el vuelo tres veces al día.

Acciones editar

Presencia radioactiva editar

Toda criatura que se encuentre a 60 pies o menos del Devorador del Millar de Soles, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 para no quedar envenenada por radiación mientras se encuentre dentro del rango de 30 pies del dragón. El envenenamiento hace efecto por proximidad incluso tras la muerte de la criatura.

Presencia pavorosa editar

Toda criatura que elija el Devorador del Millar de Soles, que se encuentre a 600 pies o menos de él, y que sea consciente de su presencia, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 24 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del Devorador del Millar de Soles durante las siguientes 24 horas.

Multiataque editar

El Devorador del Millar de Soles realiza tres ataques: uno con su mordisco, otro con sus garras y otro con su cola.

- **Mordisco**. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +19 al ataque, alcance 60 pies, un objetivo. Impacto: 95 (8d20+11) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, es apresado (Salvación de destreza DC 20). Hasta que termine este agarre, el objetivo está inmovilizado y el Devorador del Millar de Soles no puede morder a otro objetivo.
- **Garras**. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +19 al ataque, alcance 30 pies, un objetivo. Impacto: 54 (8d10+11) puntos de daño contundente.

- **Cola.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +19 al ataque, alcance 90 pies, un objetivo. Impacto: 47 (8d8+11) puntos de daño contundente.

Tragar editar

Tragar. El Devorador del Millar de Soles realiza un ataque de mordisco contra una criatura Grande o más pequeña a la que está agarrando. Si el ataque impacta, el objetivo recibe el daño del mordisco, el objetivo es tragado y el agarre finaliza. Mientras es tragada, la criatura queda envenenada y restringida, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos fuera del Devorador del Millar de Soles, y recibe 79 (16d8) de daño radiante al comienzo de cada uno de los turnos del Devorador del Millar de Soles. Si el Devorador del Millar de Soles recibe 60 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura dentro de él, el Devorador del Millar de Soles debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de ese turno o regurgitar todas las criaturas tragadas, que caen boca abajo en un espacio dentro de los 300 pies del Devorador del Millar de Soles y reciben daño 3d6 contundente por la caída. Si el Devorador del Millar de Soles muere, la criatura engullida ya no está restringida por él y puede escapar del cadáver usando 600 pies de movimiento (150 pies de movimiento si es de escalada), saliendo boca abajo.

Armas de aliento (3/día, recarga 1 hora) editar

El Devorador del Millar de Soles usa una de las siguientes armas de aliento:

- **Aliento atómico.** El Devorador del Millar de Soles exhala un plasma radioactivo y explosivo de alta temperatura en un cono de 600 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24. Si falla, recibe 253 (5d100) puntos de daño por fuego con 253 (5d100) puntos de daño por trueno y 253 (5d100) puntos de daño radiante, si tiene éxito, la mitad.
- **Haz de radiación.** El Devorador del Millar de Soles concentra un potente haz de radiación en una línea de 1200 pies con 30 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24. Si falla, recibe 253 (5d100) puntos de daño por veneno con 253 (5d100) puntos de daño radiante y 253 (5d100) puntos de daño necrótico, así como la condición Envenenado durante 1 hora. Si tiene éxito, la mitad.

Oleada termonuclear (1/siglo, dura 1 minuto) editar

El Devorador del Millar de Soles comienza a calentarse rápidamente, quemando los cuerpos, la madera y la vegetación cercana, y fundiendo los metales de armas y armaduras, y evaporando la roca. Finalmente, produce un estallido extremadamente violento y poderoso, capaz de destruir grandes ciudades por completo. El proceso dura 1 minuto de combate completo (6 turnos del Devorador del Millar de Soles, o 6 rondas completas).

- *1ª ronda*: el Devorador del Millar de Soles se vuelve incandescente.
  - Cualquier criatura que lo ataque cuerpo a cuerpo debe realizar una tirada de Constitución DC 24 o recibir daño de fuego 11 (1d20).
- *2º ronda*: el Devorador del Millar de Soles emite tanta luz que eclipsa el sol e imposibilita la visión a una distancia de hasta 1,000 pies. La madera cercana comienza a arder.
  - Toda la vegetación, y las estructuras y objetos de madera a menos de 15 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienza a arder, y las criaturas a menos de 15 pies de distancia sufren daño 23 (5d8) de fuego.
  - El aura de envenenamiento (Presencia radioactiva) se extiende hasta los 120 pies alrededor del Devorador del Millar de Soles.
- *3º ronda*: el Devorador del Millar de Soles emite tanta luz que eclipsa el sol e imposibilita la visión a una distancia de hasta 3,000 pies. El metal cercano comienza a fundirse.
  - Toda la vegetación, y las estructuras y objetos de madera a menos de 60 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a arder, y las criaturas a menos de 60 pies de distancia sufren daño 23 (5d8) de fuego.
  - Todas las estructuras y objetos metálicos a menos de 15 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a fundirse, y las criaturas a menos de 15 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles sufren daño 23 (5d8) radiante y 53 (5d20) de fuego.
  - El aura de envenenamiento (Presencia radioactiva) se extiende hasta los 600 pies alrededor del Devorador del Millar de Soles.
- *4º ronda*: el Devorador del Millar de Soles emite tanta luz que eclipsa el sol e imposibilita la visión a una distancia de hasta 9,000 pies. La roca cercana comienza a evaporarse.
  - Toda la vegetación, y las estructuras y objetos de madera a menos de 320 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a arder, y las criaturas a menos de 320 pies de distancia sufren daño 23 (5d8) de fuego.
  - Todas las estructuras y objetos metálicos a menos de 60 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a fundirse, y las criaturas a menos de 60 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles sufren daño 23 (5d8) radiante y 53 (5d20) de fuego.
  - Todas las estructuras de piedra y formaciones naturales a menos de 15 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a evaporarse, y las criaturas a menos de 15 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles sufren daño 53 (5d20) radiante y 253 (5d100) de fuego.
  - El aura de envenenamiento (Presencia radioactiva) se extiende hasta los 1200 pies alrededor del Devorador del

Millar de Soles.

- Todas las criaturas a menos de 1,000 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles deben realizar una salvación de Destreza DC 19. Si fallan, sufren daño 151 (3d100) de trueno además de quedar ensordecidas permanentemente. Si tienen éxito, la mitad del daño, y la sordera dura un minuto.

- *5º ronda*: la luz se atenúa, se extienden los flujos piroclásticos producidos por la evaporación de la roca.
  - Toda la vegetación, y las estructuras y objetos de madera a menos de 1200 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a arder, y las criaturas a menos de 1200 pies de distancia sufren daño 23 (5d8) de fuego.
  - Todas las estructuras y objetos metálicos a menos de 320 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a fundirse, y las criaturas a menos de 320 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles sufren daño 23 (5d8) radiante y 53 (5d20) de fuego.
  - Todas las estructuras de piedra y formaciones naturales a menos de 60 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles comienzan a evaporarse, y las criaturas a menos de 60 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles sufren daño 53 (5d20) radiante y 253 (5d100) de fuego.
  - Todas las criaturas a menos de 3,000 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles deben realizar una salvación de Destreza DC 17. Si fallan, sufren daño 101 (2d100) de trueno además de quedar ensordecidas durante un minuto. Si tienen éxito, la mitad del daño y sin sordera.

- *6º ronda*: una nube con forma de hongo comienza a emerger y subir en el cielo. La onda de choque sigue extendiéndose mientras pierde fuerza.
  - Todas las criaturas a menos de 9,000 pies de distancia del Devorador del Millar de Soles deben realizar una salvación de Destreza DC 15 o recibir daño 51 (1d100) de trueno.

- *Adicional*: cualquier criatura que mire directamente en dirección al Devorador del Millar de Soles después del segundo turno dentro de un rango de 15.000 pies, debe realizar una tirada de salvación de constitución de dificultad DC 17. Si tiene éxito, sufrirá ceguera durante una hora. Si falla, ceguera permanente.

editar

Artículo original de lmontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 18:45. Basado en el trabajo de Ángel Montero Lamas, el usuario NimoStar de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.